AKTUELLE SPIELE UND NEUIGKEITEN FINDEST DU UNTER:

WWW.CODEMASTERS.COM







BLES-01171

5024866345063

OPERATION FLASHPOINT®_ RED RIVER™

FIELD MANUAL



SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fensehgeräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN



Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. BITTE BEACHTEN SIE: Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie **www.pegi.info** für weitere Informationen.

PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:






Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:










Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie **www.pegionline.eu** für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI"-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI"-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI"-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
„PEGI"-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
ALTERSGRUPPE	Keine Jugendfreigabe	Frei ab 16 Jahre	Frei ab 12 Jahre	Frei ab 6 Jahre	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-01171



1. GEBOT: DU SOLLST DICH NICHT ERSCHIESSEN LASSEN. HALTET EUREN ARSCH IN DECKUNG, VERMEIDET OFFENE FLÄCHEN UND LASST EUCH NICHT VON EURER EINHEIT ABSCHNEIDEN. ICH STAUNE IMMER WIEDER, DASS SO WAS GRUNDLEGENDES WIE DER ÜBERLEBENSINSTINKT BEI EUCH DERMASSEN AUS DER MODE IST.

EINFÜHRUNG

DIE SPIELUMGEBUNG

Wir schreiben das Jahr 2013, und du wirst die nächsten Wochen in Tadschikistan verbringen. Tadschikistan gilt nicht ohne Grund als eines der wichtigsten Länder Zentralasiens. – Zeit für ein wenig Erdkunde-Unterricht!

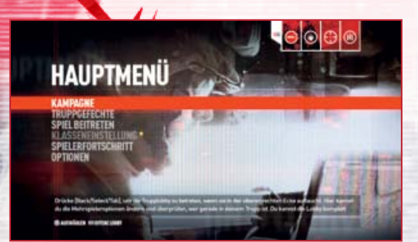
Tadschikistan ist ein Binnenland, seine Nachbarstaaten sind Usbekistan, China und Afghanistan, in unmittelbarer Nähe zu seiner südlichen Grenze liegt auch Pakistan. Dieses Land besteht zu mehr als 90 % aus Bergen, hauptsächlich aus dem Pamir-Gebirge, das zum „Dach der Welt" gehört. Unsere Einsätze finden im Gebiet um den Fluss Wachsch statt, der besser unter dem Namen Red River bekannt ist. Die Landeshauptstadt heißt Duschanbe, und die Hauptexportgüter sind Aluminium und Baumwolle. Die einheimischen Tadschiken sprechen Persisch und sind kulturell und historisch eng mit Afghanistan und dem Iran verbunden.

In seiner bewegten Geschichte wurde das Land häufig erobert, jedoch nie besetzt. Es gehörte bis zum 4. Jahrhundert v. Chr. zum Persischen Reich, bis Alexander der Große es dem griechisch-baktrischen Reich unterwarf. In den folgenden beiden Jahrtausenden befand es sich unter anderem unter der Herrschaft der skythischen Tocharer, der Chinesen, der Araber, der Samaniden und der Mongolen (später als Teil des Emirats von Buchara). In den 1920er-Jahren führten die Bolschewiken vier Jahre lang einen blutigen Krieg, in dem Gläubige verfolgt und Moscheen, Synagogen und Kirchen im ganzen Land geschlossen wurden. Dies führte zur Gründung der Tadschikischen Sozialistischen Sowjetrepublik, die bis zum Zusammenbruch der Sowjetunion im Jahr 1990 bestehen blieb. Auf die Unabhängigkeitserklärung Tadschikistans folgte beinahe nahtlos ein sieben Jahre andauernder Bürgerkrieg. Im Jahr 1999 fanden schließlich demokratische Wahlen statt, bei denen Emomalii Rahmon zum Präsidenten gewählt wurde.

GRUNDTAKTIK

AUF DEN EINZELNEN SEITEN DIESES FELDHANDBUCHS FINDEST DU DIE 10 ÜBERLEBENSGEBOTE FÜR DAS CORPS VON STAFF SERGEANT KNOX.

HAUPTMENÜ



FELDZUG

Auf diesem Bildschirm kannst du gespeicherte Spielstände aus früheren Feldzügen laden und starten. Im Red-River-Feldzug übernimmst du eine von vier Rollen in einem Kampftrupp der Gruppe "Outlaw 2". Jede spielbare Klasse hat ihre eigenen Stärken und Charakteristika, die sie gegen deine Feinde einsetzen kann.

TRUPPGEFECHTE

Auf diesem Bildschirm kannst du Truppgefechte und weitere herunterladbare Inhalte auswählen.

SPIEL BEITRETEN

Hier suchst du nach Coop-Spielen, denen du beitreten kannst, entweder über die Schnellsuche oder mit Hilfe von Filtern, die eine präzise Auswahl nach deinen Vorlieben und Fähigkeiten erlauben.

KLASSENEINSTELLUNG

Hier kannst du nicht nur auswählen, welche Rolle du im Trupp spielen willst, sondern auch die Bewaffnung und bestimmte Fähigkeiten festlegen, die du durch freigeschaltete Gegenstände im Laufe des Spiels erwirbst.

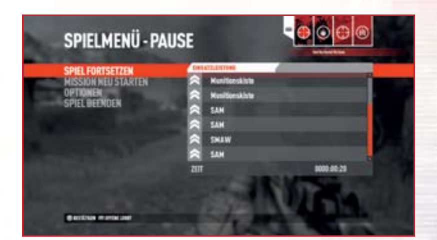
FORTSCHRITTE DES SPIELERS

Verfolge auf diesem Bildschirm deine Fortschritte in Operation Flashpoint: Red River. Dazu gehören neben deinen grundlegenden soldatischen Fähigkeiten auch Belohnungen für bestimmte Einsätze, Statistiken und Erfahrungspunkte in jeder der vier Marine-Klassen.

OPTIONEN

Unter den Optionen findest du die Einstellmöglichkeiten für Audio, Grafik und Steuerung.

SPIELMENÜ



WEITER

Bringt dich zum Spiel zurück

LETZTEN KONTROLLPUNKT LADEN

Ermöglicht dir, am letzten gespeicherten Kontrollpunkt wieder ins Spiel einzusteigen.

EINSATZ NEU STARTEN

Startet deinen derzeitigen Einsatz von Anfang an neu.

OPTIONEN

AUDIO Hier regelst du Klangoptionen wie die Lautstärke von Geräuscheffekten, Sprachausgabe und Musik.

GRAFIK Passe die Grafikeinstellungen individuell an.

SPIELEINSTELLUNGEN Wähle hier die Anzeige verschiedener Elemente auf dem Bildschirm, Untertitel usw.

STEUERUNG Bei den Steuerungsoptionen kannst du deinen Controller nach deinem Geschmack konfigurieren und die Empfindlichkeit einstellen.

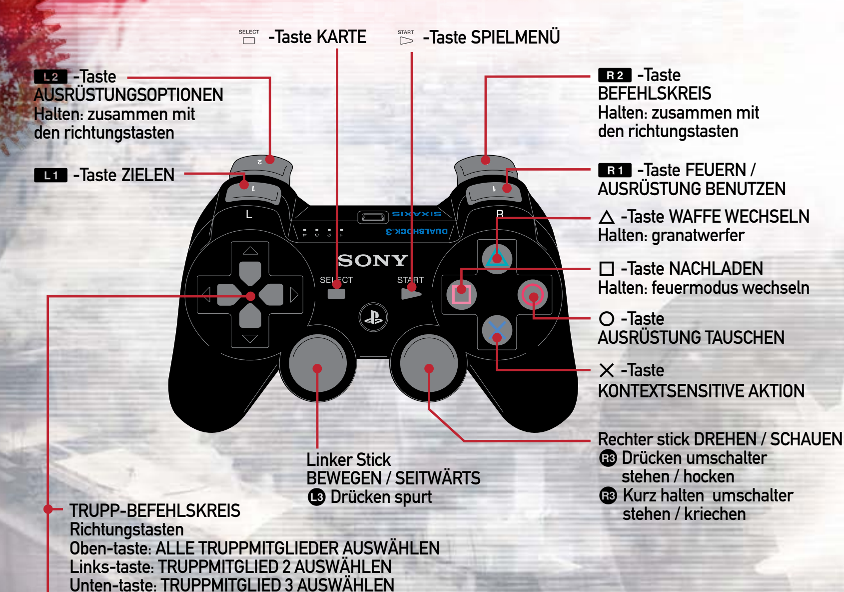
SPIEL VERLASSEN

Beendet das aktuelle Spiel und bringt dich zum Hauptmenü zurück.

2. GEBOT: DEINE FEUERSTÖSSE SOLLEN KURZ UND KONTROLLIERT SEIN. SELBST WENN IHR DEN GEGNER NUR NIEDERHALTEN WOLLT, SOLLTET IHR GENAU WISSEN, WO JEDER SCHUSS LANDET. SCHIESST GEZIELT UND ACHTET AUF DEN RÜCKSTOSS!

STEUERUNGSSYSTEM

DUALSHOCK®3 WIRELESS CONTROLLER



TRUPP-BEFEHLSKREIS
Richtungstasten
Oben-taste: ALLE TRUPPMITGLIEDER AUSWÄHLEN
Links-taste: TRUPPMITGLIED 2 AUSWÄHLEN
Unten-taste: TRUPPMITGLIED 3 AUSWÄHLEN
Rechts-taste: TRUPPMITGLIED 4 AUSWÄHLEN

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN
Richtungstasten + L2 halten
Oben-Taste: UMSCHALTER TASCHENLAMPE
Unten-Taste: UMSCHALTER NACHTSICHTGERÄT
linke Taste: IR-ZEIGER AKTIVIEREN/ DEAKTIVIEREN

BEFEHLSKREIS
Richtungstasten + R2 halten
Oben-Taste: MANÖVRIEREN
Links-Taste: FOLGEN
Rechts-Taste: TAKTIK
Unten-Taste: SPERRFEUER
+ L2 drücken, um zum unterstützungs-befehlskreis zu wechseln

FAHRZEUGSTEUERUNG

AKTION	CONTROLLER
LENKEN	Linker stick
PLATZ WECHSELN	○ Drücken & halten
GAS	R1
BREMSE / RÜCKWÄRTS	L1
AUF AUSSENANSICHT UMSCHALTEN	R3
SCHEINWEFER AN / AUS	Halten L2 + oben-taste
SCHÜTZENLUKE AUF/ZU	△
NACHTSICHT	Halten L2 + Unten-taste
HANDBREMSE	□



ÜBERSICHT

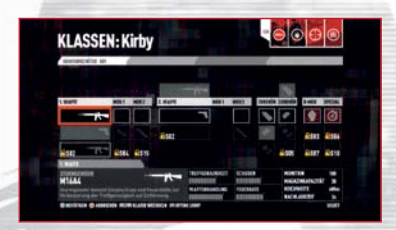


KAMPAGNEN-FORTSCHRITT

Auf diesem Bildschirm kannst du deine Fortschritte in der Kampagne von Operation Flashpoint: Red River verfolgen. Hier kannst du die Zeitachse sowie deinen aktuellen Einsatz anzeigen und den Schwierigkeitsgrad anpassen.

MISSIONSBESCHREIBUNG

Auf dem Missionsbeschreibungs-Bildschirm kannst du alle Ziele sowie die für den anstehenden Einsatz gesammelten Informationen einsehen.



KLASSENEINSTELLUNG

Auf dem Klasseneinstellungs-Bildschirm kannst du mit Hilfe der Registerkarten deine Klasse wählen und anschließend deine Ausstattung festlegen, einschließlich Primär- und Sekundärwaffe und Zubehör sowie Spezialtraining und B-Modifikationen (klassenspezifisches Training).

Außerdem kannst du die Ausstattung und die Klasse jedes KI-Truppmitglieds auf dieselbe Weise wählen. Vergiss nicht, die Mitglieder zunächst in der Lobby auszuwählen.

FORTSCHRITTE DES SPIELERS

In Operation Flashpoint: Red River kannst du zwei Arten von Fähigkeiten erwerben. Kernfähigkeiten, die von der Klasse unabhängig sind, sowie B-Modifikationen. Hierbei handelt es sich um Fähigkeiten und Training, die für die einzelnen Klassen spezifisch sind.

Auf dem Bildschirm „Fortschritt des Spielers“ kannst du sehen, wie weit du die Charaktere aus den vier verschiedenen Klassen entwickelt hast. Hier kannst du deine Kernfähigkeiten mit den Punkten weiterentwickeln, die du als Belohnung für erfolgreiche Einsätze erhältst. Außerdem kannst du deine Ergebnisse, die Gesamtzahl der für die abgeschlossenen Einsätze erhaltenen Punkte sowie Leistungsstatistiken anzeigen.

BEFEHLE & STEUERUNG

BEFEHLSKREIS

Als Marine bist du Teil eines Teams! Des Bravoteams, um genau zu sein. Du und deine drei Truppmitglieder werdet als eingespielte Mannschaft viel mehr Erfolg haben als als Einsame Wölfe.

Jede Klasse bringt ihre eigenen Fähigkeiten und Waffen ins Team ein. Der Truppführer setzt sie mit Hilfe des Befehlskreises R2 ein. Damit erscheint ein Zielzeiger und der Befehlskreis.

Zu jeder Befehlsart gehören drei kontextsensitive Unterbefehle. Die Befehle zu den Bereichen Folgen, Taktik, Sperrfeuer und Manövrieren kannst du an einzelne Soldaten oder den ganzen Trupp erteilen, entweder direkt im Spiel oder von der Befehlskarte aus SELECT.



TRUPPSTATUS

Beim Truppstatus findest du die wichtigsten Informationen zu deinen Truppmitgliedern. Mit den Richtungstasten suchst du einzelne Soldaten oder den ganzen Trupp aus, so dass du ganz gezielt Befehle erteilen kannst. Weiterhin findest du hier Statusmeldungen zur Formation, zum Gesundheitszustand und zur Klasse deiner Truppmitglieder sowie darüber, ob sie sich gerade in einem Fahrzeug befinden.

UNTERSTÜTZUNGS-BEFEHLSKREIS

Wenn du L2 drückst und R2 gleichzeitig hältst, wird der Unterstützungs-Befehlskreis angezeigt. Er funktioniert genau wie der normale Befehlskreis, dient jedoch dazu, die verschiedenen Arten von Unterstützung anzufordern: Luftschläge, Artilleriebeschuss, Rauch usw. Mit dem Zielzeiger legst du den Zielbereich fest.

4. GEBOT: DU SOLLST DIE SCHWERKRAFT EHREN. WENN IHR NUR DEN SEITENWIND BERÜCKSICHTIGT, SETZT IHR TROTZDEM ALLE KUGELN IN DEN SAND. ZIELT UMSO HÖHER, JE HÖHER DAS GESCHOSS FLIEGEN MUSS!



BEFEHLSKARTE

Du kannst die Befehlskarte über die SELECT-Taste aufrufen. Dort findest du eine detaillierte taktische Übersicht über den aktuellen Konfliktschauplatz. US-Einheiten werden blau dargestellt, sämtliche Ziele werden an der letzten bekannten Position rot dargestellt.

ERWEITERTES TRAINING

Möchtest du deine Soldatenkarriere weiter vorantreiben? Zusätzliche Tutorials, Tipps und viele weitere Informationen erhältst du unter http://www.flashpointgame.com/ oder indem du auf die Schaltfläche klickst.



ZIELMARKIERUNGEN

Aufgrund des offenen Gameplays von Flashpoint entscheidest du, wie du deinen Einsatz am besten durchführst. Allerdings erhältst du bestimmte Aufgaben, die dein Trupp zusätzlich zum großen Ziel erreichen muss. Diese Aufgaben sind im Spiel sowie auf deinen Karten markiert.

Bleibt konzentriert und verliert eure Ziele nicht aus den Augen, Marines!

5. GEBOT DU SOLLST DEINE WUNDEN VERSORGEN. IHR KÖNNT EUCH NICHT EINFACH HINTER EINEN FELSEN KAUERN UND WARTEN, BIS ALLES VON ALLEINE HEILT! WENN IHR ZU VIEL BLUT VERLIERT, IST DER KAMPF FÜR EUCH VORBEI UND IHR SEID FÜR MICH WERTLOS! PFLASTERT EURE WUNDEN ZU, BEVOR IHR VERBLUTET, UND WARTET AUF EINE RUHIGE PHASE, UM EUCH RICHTIG ZU HEILEN.

BEFEHLE & STEUERUNG

BEWEGUNG

Wenn du zu lange stillstehst, bist du ein leichtes Ziel. Ein Marine ist immer auf der Suche nach der nächsten Deckung, und dasselbe sollte für dich gelten. Denk an das 1. Gebot: Du sollst dich nicht erschießen lassen!

Du kannst deinen Marine mit dem linken und dem rechten Stick bewegen. Wenn du den linken Stick nach vorne bewegst, marschiert der Marine in deine Blickrichtung, mit dem rechten Stick steuerst du die Blickrichtung des Marines. Kombiniere beide Bewegungen, um dich fließend fortzubewegen, wachsam zu bleiben und ständig deine Umgebung im Blick zu haben.

Drücke L3, um den Sprintmodus zu aktivieren. In diesem Modus kann dein Marine kurze Entfernungen schnell zurücklegen. Beachte jedoch, dass du dich anschließend erholen musst, wenn du außer Atem bist.

Drücke R3, um deine Haltung zu ändern: Kriechen, Hocken oder Stehen. Dies ist hilfreich, wenn du hinter niedrigen Objekten Deckung suchst.

GEFECHT

Eröffne das Feuer auf den Feind, indem du R1 drückst. Du kannst deine Treffgenauigkeit steigern, indem du L1 drückst. Wie sehr sich die Treffgenauigkeit steigert, hängt von dem verwendeten Zielfernrohr sowie von deinen B-Modifikationen ab. Du kannst deine Genauigkeit auch erhöhen, indem du in die Hocke gehst oder dich auf den Boden legst.

Lade deine Waffe nach, indem du die □-Taste drückst. (Durch Halten der □-Taste kannst du deinen Feuermodus wechseln, sofern verfügbar.) Halte die △-Taste, um zwischen deiner Primär- und Sekundärwaffe zu wechseln.

Mit der ○-Taste kannst du auf deine Ausrüstung zugreifen. Wenn du eine Granate auswählst, wird ein Zielgitter auf dem Boden angezeigt, das den erwarteten Einschlagort markiert. Verwende L1, um dieses Gitter auszurichten, und R1, um die Granate zu werfen. Halte R1, um die Granate „heißzukochen“, damit bis zur Detonation weniger Zeit vergeht.

LEBENSENERGIE

Du kannst deinen Tod am besten vermeiden, indem du dich nicht anschießen lässt. Es gibt allerdings Fälle, in denen dein Marine verwundet wird. In einer solchen Situation kannst du zwischen zwei Möglichkeiten wählen: Du kannst deine Wunde mit Verbandsmaterial versorgen, damit du nicht verblutest, oder du kannst (sofern du die Zeit dazu hast) zunächst Verbandsmaterial verwenden und sämtliche Wunden anschließend mit einem Erste-Hilfe-Paket versorgen. Beide Aktionen startest du, indem du die ✕-Taste hältst.

Wenn du schwer verwundet wirst, bist du unter Umständen kampfunfähig. In diesem Fall musst du dich darauf verlassen, dass dein Team dich wieder gefechtsfähig macht. Entsprechend musst du einen kampfunfähigen Kameraden wieder auf die Beine bringen, bevor er verblutet, indem du dich zu ihm bewegst und die ✕-Taste hältst.

KERNFÄHIGKEITS- UND ERFAHRUNGSPUNKTE

KERNFÄHIGKEITSPUNKTE (KFP)

Im Lauf der Kampagne und der Truppgefechte von Operation Flashpoint erhältst du Kernfähigkeitspunkte. Die Anzahl der Kernfähigkeitspunkte, die du erhältst, hängt davon ab, wie erfolgreich du die Missionsziele erreichst. Dies kannst du deiner Belohnungsstufe entnehmen, die im Bildschirm „Missionszusammenfassung" angezeigt wird (Gold, Silber und Bronze).

Du kannst Kernfähigkeitspunkte im Bildschirm „Fortschritte des Spielers" nutzen, um die Effektivität deiner 6 Kernfähigkeiten zu steigern. Die Verbesserung der Kernfähigkeiten erfolgt unabhängig von der zurzeit gewählten Marine-Rolle.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

Du erhältst im Spiel für deine Aktionen Erfahrungspunkte, mit denen du den Level deines Marines steigern kannst. Die Erfahrungspunkte werden dir für Aktionen, wie das erfolgreiche Absolvieren von Missionen, die Anzahl an Eliminierungen, das Heilen eines Truppkameraden oder das Reparieren eines Fahrzeugs, gutgeschrieben. Bei negativen Aktionen, wie dem Beschuss eigener Leute, verlierst du Erfahrungspunkte.

Wenn dein Marine einen höheren Level erreicht, erhältst du Zugriff auf neue Waffen, Zubehör sowie B-Modifikationen.

6. GEBOT: DU SOLLST IMMER EINE RANDVOLLE TASCHE MIT MAGAZINEN DABEI HABEN. MITTEN IM KAMPF ZU MERKEN DASS IHR KEINE MUNITION MEHR HABT, IST ETWAS ZU SPÄT. LEGT VOR JEDEM KAMPF EIN NEUES MAGAZIN EIN.

7. GEBOT: IM ZWEIFELSFALL SOLLST DU ZURÜCKWEICHEN: LASS DICH AUF KEINEN KAMPF EIN, DEN DU NICHT GEWINNEN KANNST. WENN DER GEGNER DICH FESTNAGELT, VERSUCHE EINEN TAKTISCHEN RÜCKZUG UND EINEN ANDEREN WEG. DENKE MIT UND BLEIB AM LEBEN.



HUD

1. **RADAR** – Zeigt die Position von allen Truppmitglieder, den Trupps Alpha und Charlie, Sergeant Knox sowie Zielen, Wegpunkten und weggeworfenen Waffen an.
2. **KOMPASS** – Zeigt dir deine Marschrichtung sowie die letzte bekannte Feindposition.
3. **NETZWERKNACHRICHTEN** – Zeigt Mitteilungen zum Onlinespiel an.
4. **HAUPTZIELMARKIERUNG** – Zeigt Entfernung und Position deines Haupteinsatzzieles an.
5. **GRUPPENZIELMARKIERUNG** - Zeigt Entfernung und Position des Zieles deiner Gruppe an.
6. **GRUPPENFÜHRER-MARKIERUNG** - Zeigt Entfernung und Position von Sergeant Knox an, deinem Gruppenführer.
7. **TREFFPUNKTE** – Zeigt die optimale Route durch den Einsatz an.
8. **BLUTPEGEL** – Zeigt an, wie viel lebenserhaltendes Blut noch durch die Adern deines Marines strömt.
9. **SCHADENANZEIGE** – Zeigt an, wo dein Marine verletzt wurde und wie schlimm die Verwundung ist.
10. **MUNITION** – Zeigt an, wie viele Magazine du noch hast und wie viel Schuss noch im aktuellen Magazin übrig sind.
11. **WAFFENAUSWAHL** – Zeigt an, womit du gerade bewaffnet bist.
12. **FAHRZEUGSTATUS** – Zeigt die Beschädigungen des Fahrzeugs an, in dem du gerade bist.
13. **HILFETEXT** – Zeigt kontextsensitive Tipps und Hilfen an.
14. **DIALOGANZEIGE** – Gibt den Text gesprochener Befehle wieder und speichert ihn.
15. **BEFEHLSKREIS** – Damit erteilst du deinen Truppmitgliedern Befehle.
16. **FADENKREUZ**
17. **KAMPFTRUPPSTATUS** – Zeigt Status und Rolle deiner Truppmitglieder und informiert dich, welchen Truppmitgliedern du gerade Befehle erteilst.
18. **TRUPPGEFECHTSTAFEL** – Zeigt Informationen zu Truppgefechten an.

KARTE DES KAMPFGEBIETS

OKNO-OBSERVATORIUM
ASHT
GUDOVGRAD
HISSAR-FESTUNG
LUFTWAFFENSTÜTZPUNKT GISSAR
VAHDAT
AUSSENPOSTEN PYTHON
NUREK-DAMM
AUSSENPOSTEN VIPER
CAMP COPPERHEAD

8. GEBOT: DU SOLLST DEN GEGNER NIEDERHALTEN. EIN EINZIGES MG KANN EINEN GANZEN HAUFEN FEINDE IN DECKUNG ZWINGEN. HALTET IHN DA, UND DER REST DES TRUPPS KANN IHN IN RUHE VON DER FLANKE ANGREIFEN.

KLASSE UND CHARAKTERE



GEWEHRSCHÜTZE – FLEXIBILITÄT

NAME: SERGEANT WILLIAM KIRBY

Der Gewehrschütze ist universell einsetzbar und kann sich in der Hitze des Gefechts jeder Situation anpassen. Der Gewehrschütze hat Zugriff auf das komplette Zubehör für die Gewehrtypen M4A1 und M16A4 und kann so seine Waffenausstattung einer bestimmten Rolle anpassen, während er im Kampf weiterhin universell eingesetzt werden kann.

Die einzige relative Schwäche des Gewehrschützen ist das Fehlen jeglicher Spezialisierung sowohl im Nah- als auch im Distanzgefecht, weswegen er in Pattsituationen die Unterstützung der anderen Klassen benötigt.

GRANATWERFERSCHÜTZE – DURCHSCHLAGSKRAFT

NAME: LANCE CORPORAL DANIEL TAYLOR

Der Granatwerferschütze verleiht dem Trupp Durchschlags- und Feuerkraft. Er ist auf den Häuserkampf und den Einsatz von Sprengstoff spezialisiert.

Bei offensiven Einsätzen ist der Granatwerferschütze bei der Stürmung von Gebäuden und der Beseitigung von Waffenstellungen unerlässlich. Zur Verteidigung eingesetzt kann er Minen legen und im Häuserkampf defensiv agieren.

Da der Granatwerferschütze im Distanzkampf kaum effektiv ist, muss er sich darauf verlassen, dass ihm die anderen Klassen in einer solchen Situation Deckung geben.

KUNDSCHAFTER – REICHWEITE

NAME: CORPORAL JOSE SOTO

Der Kundschafter bietet eine Kombination aus verbesserter Sichtweite und Zielgenauigkeit, wodurch er die effektive Reichweite des Trupps vergrößern kann. Aufgrund seines besseren Durchhaltevermögens kann er offenes Gelände im Dauersprint durchqueren, wodurch er schnell Lücken schließen und höher gelegene Positionen erklimmen kann.

Er ist im Distanzkampf am effektivsten und benötigt im Nahkampf die Unterstützung seines Trupps, da er in einem Feuergefecht mit seiner unzureichenden Feuergeschwindigkeit und der geringeren Panzerung nicht allein bestehen kann.



MG-SCHÜTZE – SPERRFEUER

NAME: CORPORAL RYAN "THE BEAST" BALLETTO

Da der MG-Schütze mehrere Feinde mit Sperrfeuer unter Beschuss nehmen kann, ist er ein unerlässlicher Bestandteil jedes Trupps. Im Zentrum eines jeden modernen Marine-Trupps befindet sich ein MG-Schütze, und dies ist auch bei Operation Flashpoint: Red River der Fall.

Da seine Möglichkeiten im Nahkampf beschränkt sind und er nur liegend mit größter Genauigkeit schießen kann, ist er zu jeder Zeit auf die Unterstützung der anderen Truppmitglieder angewiesen.

9. GEBOT: DU SOLLST BEFEHLE ERTEILEN UND BEFOLGEN. SAGT EUREN SOLDATEN, WAS SIE TUN SOLLEN. NUR SO KÖNNEN WIR ALLE WIE EINE LIEBE GROSSE PATCHWORKFAMILIE FUNKTIONIEREN.

MEHRSPIELER

VERBINDUNGSHERSTELLUNG



Um online spielen zu können, musst du ein Konto bei PlayStation®Network erstellen. Nähere Informationen findest du unter http://playstation.com. Wenn du bereits über ein Konto bei PlayStation®Network verfügst, kannst du direkt auf die Online-Funktionen zugreifen.

Der Zugriff auf die Online-Funktionen des Spiels ist nur über eine Breitband-Verbindung möglich. Du musst eine Verbindung über ein DSL- oder Kabelmodem, eine High-Speed-Internet-Verbindung, ein lokales Netzwerk (LAN) oder ein drahtloses lokales Netzwerk (WLAN) herstellen, um online spielen zu können.

Für die Herstellung einer Online-Verbindung sind weitere Voraussetzungen nötig, wie ein Vertrag mit einem Internet-Anbieter, ein Netzwerkgerät und ein WLAN-Access-Point (bei drahtlosen Netzwerken). Weitere Informationen und Einrichtungshinweise findest du im Bedienungshandbuch zum PlayStation®3-System.

MEHRSPIELER-EINSTELLUNGEN

Operation Flashpoint: Red River bietet die Möglichkeit, auf dem PlayStation®3-System sowohl online als auch über ein LAN im Mehrspielermodus zu spielen.

Um ein Spiel zu hosten, wähle in der Lobby die Hostoptionen oder die Truppeinstellung. Gib dann deinen Spieltyp sowie die Datenschutzoptionen an und lade deine Freunde ein. In der Lobby kannst du auch die Klasse der KI-Mitglieder in deinem Trupp wählen und einem Spieler die Rolle des Truppführers zuweisen.

Wenn du einem Spiel beitreten möchtest, wähle im Hauptmenü die Option „Spiel beitreten“. Du hast die Wahl, einem schnellen Spiel beizutreten oder eine Serversuche zu starten. Verwende die Sucheinstellungen, um die Ergebnisse zu filtern und geeignete Spiele zu finden.

SPIELMODI

KAMPAGNE

In der fiktiven Hintergrundgeschichte von Operation Flashpoint: Red River führen China und die USA nach einem Aufstand in Tadschikistan plötzlich in gefährlicher Nähe zueinander Kampfhandlungen durch. Dem durch eine Reihe von Faktoren, wie unter anderem die Situation im Nachbarland Afghanistan, destabilisierten Land gelingt es nicht, die innere Ordnung aufrechtzuerhalten.

Die USA und ihre Verbündeten, die viel in den Aufbau von Afghanistan investiert haben, sehen die Situation in Tadschikistan mit großem Argwohn und fürchten, dass sie zu einer Destabilisierung der gesamten Region führen könnte. Ziel der USA ist es, in das Land einzumarschieren, die Region zu stabilisieren und die Regierungstruppen dabei zu unterstützen, die Kontrolle zu übernehmen.

China fürchtet derweil die Folgen für die Xinjiang-Region im eigenen Land und möchte verhindern, dass die Instabilität über die Grenze nach China dringt. Chinas Lösung besteht darin, den Aufstand im Keim zu ersticken, Regionen von Tadschikistan zu besetzen und eine „Pufferzone“ jenseits der eigenen Grenze zu errichten, die die Ausbreitung des Aufstands auf chinesischem Gebiet sofort und für die Zukunft unterbinden soll.

Da beide Länder den Aufstand zwar niederschlagen möchten, dabei jedoch unterschiedliche Ziele für die Region und miteinander im Widerspruch stehende Pläne für die Beilegung des Aufstands verfolgen, gelingt es der UNO nicht, einen einheitlichen Beschluss bezüglich der internationalen Reaktion zu fassen. Die USA und ihre Alliierten werden regelmäßig mit den Vetos der russischen und der chinesischen Delegation konfrontiert.

Da sich der Aufstand ausbreitet, bleibt China und den USA keine Zeit mehr. Sie setzen an den Grenzen zu Xinjiang bzw. Afghanistan Truppen ein, um den Aufstand in Tadschikistan niederzuschlagen. So führen die beiden Supermächte in gefährlicher Nähe zueinander aktive Kampfeinsätze. Der Luftraum ist hart umkämpft, und da beide Mächte schnell vorstoßen, um das Land zu sichern, werden Befürchtungen immer lauter, dass ein Aufeinandertreffen der beiden Supermächte unvermeidlich ist.

Die fesselnde Kampagne von Operation Flashpoint: Red River kann im Einzelspielermodus oder im Team gespielt werden. Hoste ein Spiel, lade deine Freunde ein und erlebe die Faszination der Kampagne bis zur Lösung des Konflikts.

10. GEBOT: DU SOLLST DICH VOR DER ENGE HÜTEN. HIER GEHT ES VERDAMMT NOCH MAL UM EIGENSICHERUNG. WENN IHR EURE ÄRSCHE IN EIN GEBÄUDE BEWEGT UND INS VISIER EINES BÖSEN BUBEN MIT EINER KANONE ODER EINES SCHARFSCHÜTZEN GERATET, SEID IHR ROTER SPRÜHREGEN, BEVOR IHR ÜBERHAUPT WISST, WAS EUCH GETROFFEN HAT. NEHMT JEDES GEBÄUDE GENAU UNTER DIE LUPE. JEDES VERSTECK UND JEDES GELÄNDE IST ZU 100 PROZENT FEINDLICHES TERRAIN, SOLANGE IHR NICHT DAS GEGENTEIL BEWIESEN HABT.

TRUPPGEFECHTE

Spiele in 4 kooperativen Truppgefecht-Sofortspielmodi, in denen du Punkte sammelst, um Bronze, Silber oder Gold zu erreichen. Jeder Modus erstreckt sich über zwei Karten, die sich in einem bestimmten Bereich der Spielwelt befinden.

GEFECHTSSERIE

STÜRME EIN STADTGEBIET, DAS VON FEINDLICHEN TRUPPEN BESETZT WIRD

In den Gebäuden auf dem labyrinthähnlichen Gelände verstecken sich Aufständische. Außerdem befinden sich dort 3 Waffenlager. Spüre sie mit deinem Trupp auf und zerstöre die Waffenlager, um Bonuspunkte zu erhalten. Dein Transporthubschrauber kreist über dem Gelände und macht für dich die Position der Aufständischen ausfindig. Je schneller du die Aufständischen niederschlägst und den Abholhubschrauber herbeirufst, desto mehr Punkte erhältst du.

ABSCHUSSTYP	ABSCHUSSPUNKTZAHL
GEGNERISCHER ABSCHUSS	100
KOPFTREFFER	200
SPRENGSTOFF EINGESETZT	150
FAHRZEUG VERNICHTET	300
TRUPPABSCHUSS	-4000
WAFFENLAGER ZERSTÖRT	2000
ALLE GEGNER AUSGESCHALTET (FREIGERÄUMT)	10,000

ZAR

RETTE PILOTEN, DIE HINTER DEN FEINDLICHEN LINIEN FESTSITZEN

Eine Super Cobra ist hinter den feindlichen Linien abgestürzt, und unseren Aufklärern zufolge sind die Piloten noch am Leben und wurden gefangengenommen. Es ist nun die Aufgabe von Bravo, die Piloten zu finden und sie sicher zum Abholpunkt zu geleiten. Vergiss nicht: Niemand wird zurückgelassen!

ABSCHUSSTYP	ABSCHUSSPUNKTZAHL
GEGNERISCHER ABSCHUSS	100
KOPFTREFFER	200
SPRENGSTOFF EINGESETZT	150
FAHRZEUG VERNICHTET	300
TRUPPABSCHUSS	-4000
BONUS-HUBSCHRAUBER ZERSTÖRT	5000
BONUS	**POINTS**
ALLE PILOTEN GERETTET	30,000

ROLLENDER DONNER

SCHÜTZE EINEN KONVOI IN BEWEGUNG VOR EINEM FEINDLICHEN HINTERHALT

Lass deinen Trupp einsteigen und begleite einen Konvoi, der im Ödland von Tadschikistan patrouilliert. Dein Humvee (oder Kugelmagnet) ist ein unwiderstehliches Ziel für die Feinde, das sie aus ihren Löchern treiben wird. So hast du die Möglichkeit, sie zu eliminieren. Wehre gemeinsam mit deinem Trupp die Angriffe ab und beschütze den Konvoi, damit er sicher sein Ziel erreicht.

ABSCHUSSTYP	ABSCHUSSPUNKTZAHL
GEGNERISCHER ABSCHUSS	100
KOPFTREFFER	200
SPRENGSTOFF EINGESETZT	150
FAHRZEUG VERNICHTET	300
TRUPPABSCHUSS	-4000
BONUS	**POINTS**
JEDES FAHRZEUG HAT SEIN ZIEL ERREICHT	4000
JEDER SOLDAT HAT SEIN ZIEL ERREICHT	1000

LETZTES GEFECHT

VERTEIDIGE EINE BEFESTIGTE STELLUNG GEGEN UNBEGRENZTE ANGRIFFSWELLEN DER PLA

Trupp Bravo soll so lange wie möglich gegen die unerbittliche Macht der PLA-Infanterie und der Panzerverbände die Stellung halten. Wenn die Situation aussichtslos ist, kann der Trupp einen Abholhubschrauber rufen und einen taktischen Rückzug antreten. Sammle Punkte, indem du die Feinde eliminierst, und erhöhe deine Punktzahl durch Multiplikatoren.

ABSCHUSSTYP	ABSCHUSSPUNKTZAHL
GEGNERISCHER ABSCHUSS	100
KOPFTREFFER	200
SPRENGSTOFF EINGESETZT	150
FAHRZEUG VERNICHTET	300
BONUS-HUBSCHRAUBER ZERSTÖRT	1000
TRUPPABSCHUSS	-4000

TRUPPGEFECHTE

MULTIPLIKATOREN

Multiplikatoren fügen deiner Punktzahl jedes Mal 10 % hinzu. Wenn du etwa vier Gegner hintereinander erledigst, ohne umzukommen, erhältst du 40 % zusätzlich.

Folgende Multiplikatoren gibt es:

- Makellos – Abschussserie, ohne einen Treffer abzubekommen
- Effizienz – Abschussserie, ohne selbst umzukommen
- Multikill – Mehrere Gegner hintereinander erledigt

In den Modi „Gefechtsserie", „ZAR" und „Letztes Gefecht" wird das Endergebnis des Trupps mit 0,75 multipliziert, wenn nur ein Truppmitglied überlebt. Wenn zwei überleben, wird es mit 1,0 multipliziert, wenn drei überleben mit 1,25. Wenn alle vier überleben, wird das Ergebnis des Trupps am Ende der Mission mit 1,5 multipliziert.

Die Punkte werden jedoch nur aufgezeichnet, wenn die Mission erfolgreich absolviert wird. Wenn eine Mission fehlschlägt oder abgebrochen wird oder wenn der Trupp getötet wird, werden keine Punkte aufgezeichnet, da der Endwert null Punkte beträgt!

ABSCHUSSTYP	GEFECHTSSERIE	CSAR	ROLLENDER DONNER	LETZTES GEFECHT
GEGNERISCHER ABSCHUSS	100	100	100	100
KOPFTREFFER	200	200	200	300
SPRENGSTOFF EINGESETZT	150	150	150	150
FAHRZEUG VERNICHTET	300	300	300	300
TRUPPABSCHUSS	-4000	-4000	-4000	-4000
BONUS				
HUBSCHRAUBER / WAFFENLAGER ZERSTÖRT	2000	5000		1000
PILOT GERETTET		30,000		
ALLE GEGNER AUSGESCHALTET (FREIGERÄUMT)	10,000			
FAHRZEUG HAT SEIN ZIEL ERREICHT			4000	
SOLDAT HAT SEIN ZIEL ERREICHT			1000	

MITWIRKENDE

Fever
Performed by Bullet For My Valentine
(p) 2010 Sony Music Entertainment Inc.
Words & Music by Tuck, Thomas, Paget, James and Gilmore
© 2010, EMI Music Publishing Ltd. London W8 5SW
© High Speed Chase administered by Kobalt Music Publishing Limited.

Ten Times
Performed by Copywrite
Courtesy of Sanctuary Records Group Ltd
Under License from Universal Music Operations Ltd
Written by Peter Nelson
Mirabella Reflection BMI

Why Can't We Be Friends
Performed By WAR
(P) 1975 Avenue Records/ Far Out Productions, Inc.
Written by Allen / Brown / Dickerson / Jordan / Miller / Oskar / Scott / Goldstein
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Halo
Performed by Soil
(p) 2001 Sony Music Entertainment Inc.
Written by Glass / King / McCombs / Schofield / Zadel
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Bodies
Performed by Drowning Pool
Licensed courtesy of EMI Records Ltd.
© Wind-up Records, LLC
Written by D. Williams/C. Pierce/S. Benton/M. Luce.
Published by Chrysalis One Music Publishing Ltd.
© 2007. Used by permission.
All rights reserved.

Click Click Boom
Performed by Saliva
Courtesy of Island Records (United States)
Under licence from Universal Music Operations Ltd.
Written by Sappington / Dabaldo / Swinny / Novotny / Crosby / Marlette
Published by Universal Music Publishing Ltd.

The Fun Lovin' Criminal
Performed by Fun Lovin' Criminals
Licensed courtesy of EMI Records Limited.
Written by Leiser / Borgovini / Morgan
Published by Universal Music Publishing Ltd.

Symphony Of Destruction
Performed by Megadeth
Licensed courtesy of EMI Records Limited.
Words & Music by Mustaine
© 1992, Mustaine Music/Theory Music/EMI Blackwood Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Lapdance (feat. Lee Harvey & Vita)
Performed by N.E.R.D featuring Lee Harvey & Vita
Licensed courtesy of Virgin Records Limited.
Words & Music by Thornton Jr, Williams and Hugo
© 2001, EMI April Music Inc/EMI Blackwood Music Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Published by Songs Music Publishing LLC o/b/o Songs For Beans (BMI)

Stricken
Performed by Disturbed
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd
Written by Draiman, David (CA), Donegan, Dan (CA), Wengren, Mike (CA)
© 2005 WB Music Corp. (ASCAP) and Mother Culture Publishing (ASCAP)
All rights administered by WB Music Corp.
All rights reserved.

Cowboys From Hell
Performed by Pantera
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.
Written by Abbott, Vincent Paul (CA), Abbott, Darrell Lance (CA), Brown, Rex Robert (CA), Anselmo, Philip Hansen (CA)
© 1990 Warner-Tamperlane Publishing Corp. (BMI) and Power Metal Music, Inc. (BMI)
All rights administered by Warner-Tamerlane Publishing Corp. All rights reserved.

DANK AN:

- AM General LLC
- CamelBak Products LLC
- Eye Safety Systems Inc.
- Textron Innovations Inc.

SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BEILIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHMEMEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHEM FORMAT) WIRD ZU DEN UNTEN STEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT, DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDENDE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS") DARSTELLEN. DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDEN WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS.

DAS PROGRAMM ist durch englisches Urheberrecht, internationale Verträge und Konventionen zum Urheberrecht sowie anderes Recht geschützt. Das Programm wird lizenziert, nicht verkauft, und diese Vereinbarung stellt keine Übertragung von Eigentum in Bezug auf das Programm oder jegliche Kopien davon dar.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, außer denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNEN:

*Das Kopieren des Programms.

*Verkauf, Vermietung, Verleih, Lizenzierung, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafes", Computerspielzentren oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.

*Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.

*Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher Eigentumshinweise oder -etiketten, die auf dem oder im Programm enthalten sind.

BESCHRÄNKTE GARANTIE Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahmemedium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausreichend frankierter Einsendung des Produkts unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahmemedium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESE GARANTIE JEGLICHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN, EINSCHLIESSLICH JEGLICHER GARANTIEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES. CODEMASTERS HAFTET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN FIRMENWERT, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSMASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTEIGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in ihrem Besitz zu vernichten.

UNTERLASSUNG Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kaution, sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Mittel hinausgehen können, die Codemasters unter der anwendbaren Rechtsprechung zustehen.

SCHADENERSATZ Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

VERSCHIEDENES Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, das zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Codemasters:

The Codemasters Software Company Limited, P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Vereinigtes Königreich.

Tel +44 1926 816000 Fax +44 1926 817 595

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Country	Telephone
Australia	**1300 365 911** Calls charged at local rate
Österreich	**0820 44 45 40** 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	**011 516 406** Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**222 864 111** Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platnεých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111 **283 871 637** Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platnεých telefonních sazeb
Danmark	**70 12 70 13** support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	**0600 411 911** 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	**0820 31 32 33** prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	**01805 766 977** 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	**00 32 106 782 000** Εθνική Χρααση
Ireland	**0818 365065** All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266** Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**23 436300** Local rate
Nederland	**0495 574 817** Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447** National Rate **0900 97669** Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**81 55 09 70** 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	**707 23 23 10** Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	**902 102 102** Tarifa nacional
Россия	**+7 (499) 238 36 32**
Sverige	**08 587 822 25** support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85** Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	**0844 736 0595** Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.

Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.

Codemasters Customer Support UK

Telephone: 0870 7577881 / 00 44 1926 816 044 (outside UK) Email: custservice@codemasters.com

Codemasters Software Co., P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.